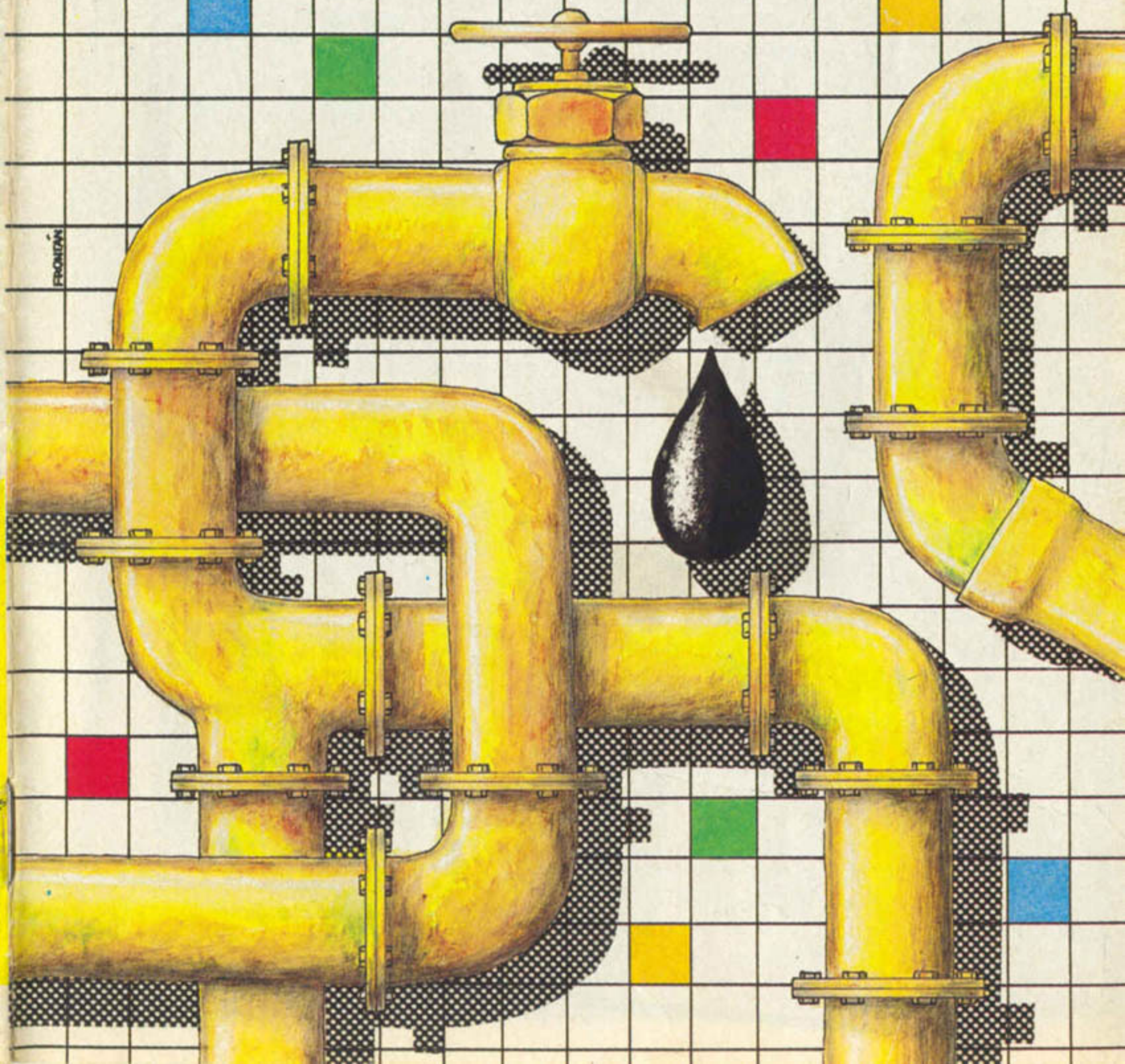
MICROHOBBY

CASSETTE

- Oleoducto
- S.O.S.
- Bandera
- Saltux
- K-Laber
- Invasión
- Plotter
- Tramas
- Astro
- Hockey
- Parchís
- Granja
- Puzzcar
- Minitext
- Pengo
- Araneus
- Gonuffos
- Chinos
- Diamonds
- Rubik

AÑO I · Nos. 5/6



MICROMANIA
da juego para todos

A LA VENTA EN SU KIOSKO

COMMODORE
Los <sprites> a tu alcance

SPECTRUM: TECNICAS DE PROGRAMACION DE JUEGOS

SONIDO EN MSX

Efectos especiales para tus programas

ENCUENTRA EL BYTE ENMASCARADO

Y GANA UNA CAMARA POLAROID

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO I. N.º 5-6 EXTRA JULIO 1985
595 ptas.

SUMARIO

4 EDITORIAL

5 OLEODUCTO · S.O.S.

6 BANDERA · SALTUX

7 K-LABER · INVASION

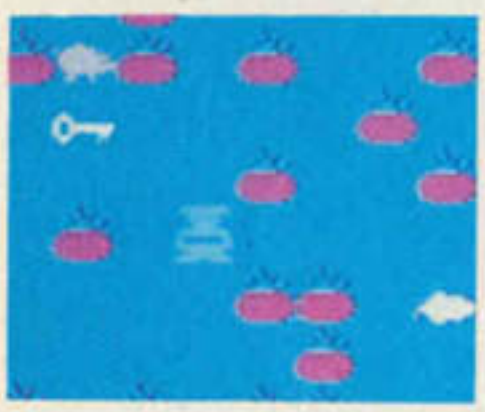
8 PLOTTER

9 TRAMAS · ASTRO

10 HOCKEY · PARCHIS

11 GRANJA · PUZZCAR

12 MINITEXT



13 ARANEUS · PENGO

14 GONUFFOS · CHINOS

15 DIAMONDS · RUBIK

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe:** Africa Pérez Tolosa. **Redacción:** José M.ª Díaz, Gabriel Nieto, Víctor Prieto. **Superv. Software:** Paco Martín Ramos. **Maqueta:** Rosa María Capitel. **Colaboradores:** C. Avila, J. Cantelar, J. Carrasco, O. Campos, L. Casaus, M. Gascón, M. González, A. González, R. Manzano, L. E. Juan, M. Orcera, J. L. Olivar, J. Oya, P. S. Pérez, A. Portoles, C. Santus, R. Tejado, P. Ubeda. **Dto. Circulación:** Carlos Peropadre. **Fotografía:** Carlos Candel. **Dibujos:** J. L. Frontán. **Edita:** HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe Administración:** Pablo Hinojo. **Jefe de Publicidad:** Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona:** Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección:** Marisa Cogorro. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución:** Coedis, S.A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S.A. **Fotocomposición:** COMPHOTO. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** GROF. **Depósito Legal:** M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

EDITORIAL

Hasta el presente número nuestros programas procedían de dos fuentes bien diferenciadas:
Una, nuestra propia redacción, enfatizando las ventajas del empleo del lenguaje máquina en programación de juegos.
Otra, de nuestros lectores, que día a día nos sorprendían con programas de más y más calidad.
Conscientes de ello, como una de nuestras principales preocupaciones ha sido siempre contribuir lo más posible al desarrollo del software español, Microhobby Cassette, a fin de crear una mayor inquietud entre este último grupo, ha resuelto premiar a los mejores programas que lleguen a esta redacción, con una cantidad que oscilará entre 15.000 y 200.000 pesetas.
Para ello, enviad vuestros programas a:

HOBBYPRESS, S.A.
Redacción de Microhobby Cassette
C/ La Granja, s/n
Polg. Ind. Alcobendas
(Madrid)

Sera requisito indispensable que vuestros programas esten grabados varias veces en cinta de cassette y acompañados del correspondiente comentario, descripción del teclado a utilizar, asi como el número de pantallas, ubicación (dirección de carga y longitud en bytes) de cada bloque si hubiera más de uno.
Asímismo, se adjuntara una declaración personal confirmando la autoria del mismo, asi como que este no ha sido enviado a ninguna otra publicación de software; junto con vuestros datos personales y teléfono de contacto.

Tras la valoración del programa por los componentes de la redacción, nos pondremos en contacto con el autor para comunicarle nuestro deseo de publicar el programa.

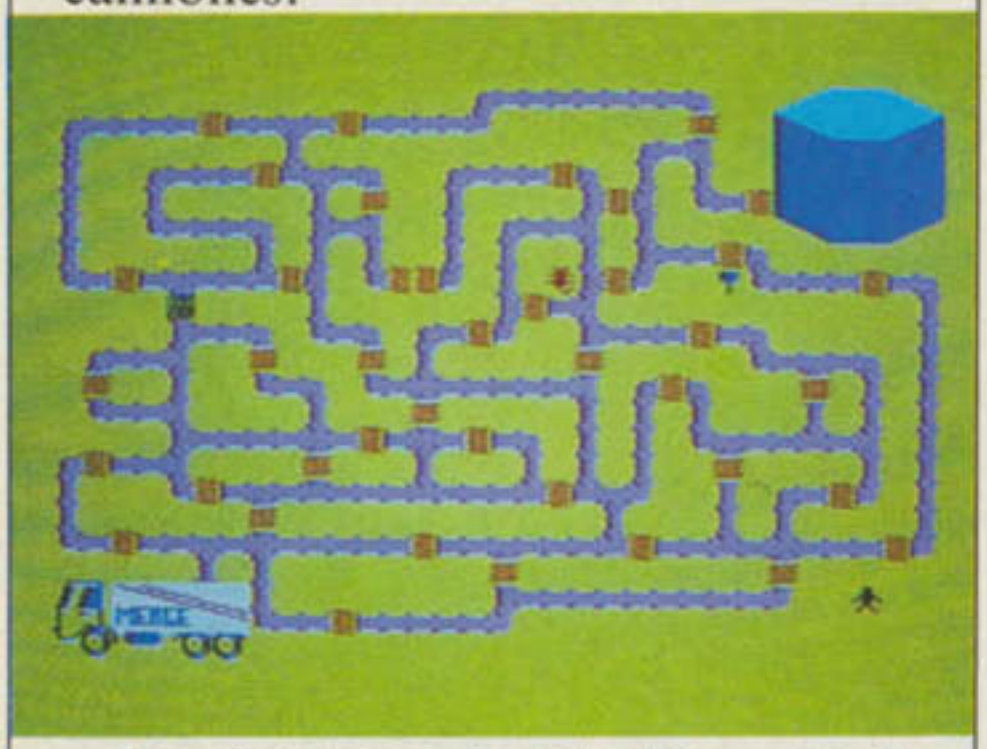
Esperamos que esta iniciativa sea bien recibida por todos vosotros.

JUEGO

OLEODUCTO

Spectrum 48 K

El mantenimiento de un oleoducto no suele ser sencillo, las reparaciones han de ser efectuadas en tiempos récord para evitar pérdidas del precioso líquido y así llenar rápidamente las cisternas de los camiones.



La gigantesca instalación está situada en pleno desierto donde las alimañas son un gran peligro que deberá ser evitado a toda costa.

Tus herramientas pueden ser un buen «antídoto» contra los escorpiones, pero a veces no las tienes a mano por lo que deberás recogerlas, de este modo te sentirás más protegido.

Para recorrer el recinto deberás pasar forzosamente por los puentes, ya que las conducciones de petróleo te lo impedirán dado su gran tamaño.

O Izquierda
P Derecha
Q Subir
A Bajar

JUEGO

S.O.S.

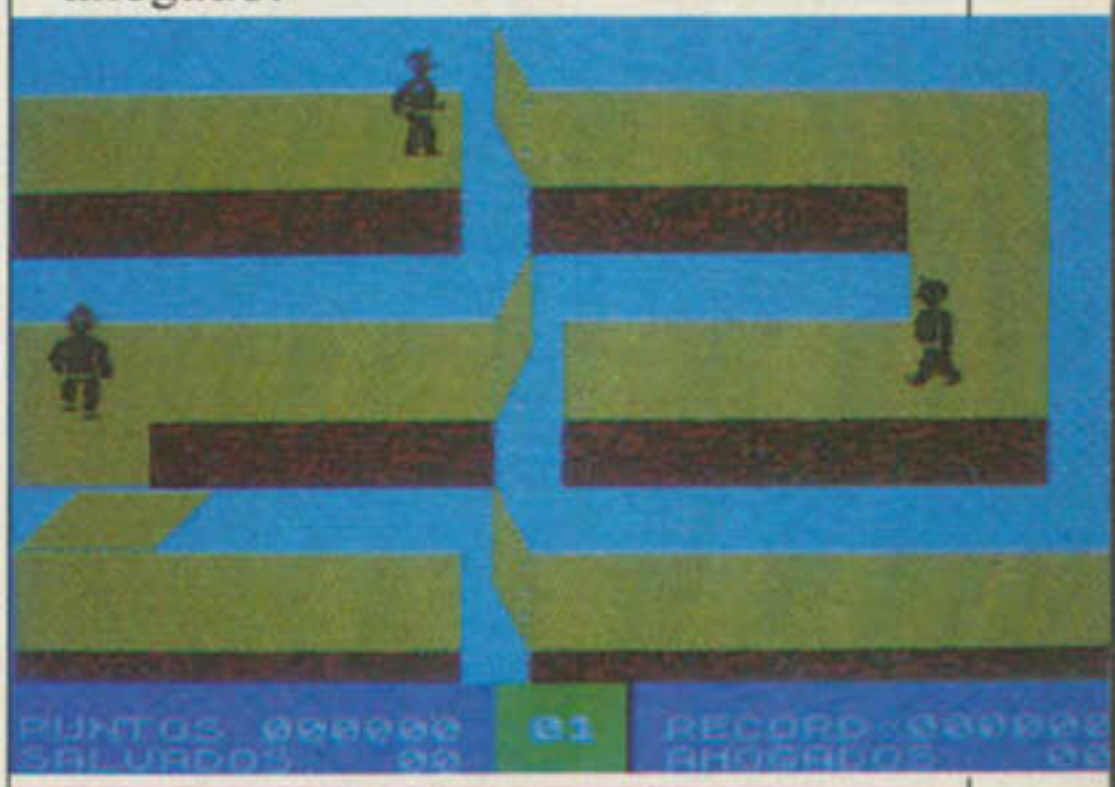
Spectrum 16/48 K

Con los tiempos difíciles que corren podrías intentar emplearte por unos momentos como guarda de un pontón de peaje.

Tu labor consiste en bajar los distintos puentes que tiene el pontón y por el cual tienen acceso a sus hogares los peatones.

Debemos procurar bajar el puente para que el caminante pueda continuar adelante; caso contrario, éste caerá al mar ahogándose irremediablemente.

Al comenzar el juego el número de caminantes es de 20 y éstos comenzarán a recorrer el pontón uno tras otro y tan sólo volverán a recorrer el camino aquéllos que no se hayan ahogado.



O Izquierda
P Derecha
Q Arriba
A Abajo

JUEGO

BANDERA

Spectrum 48 K

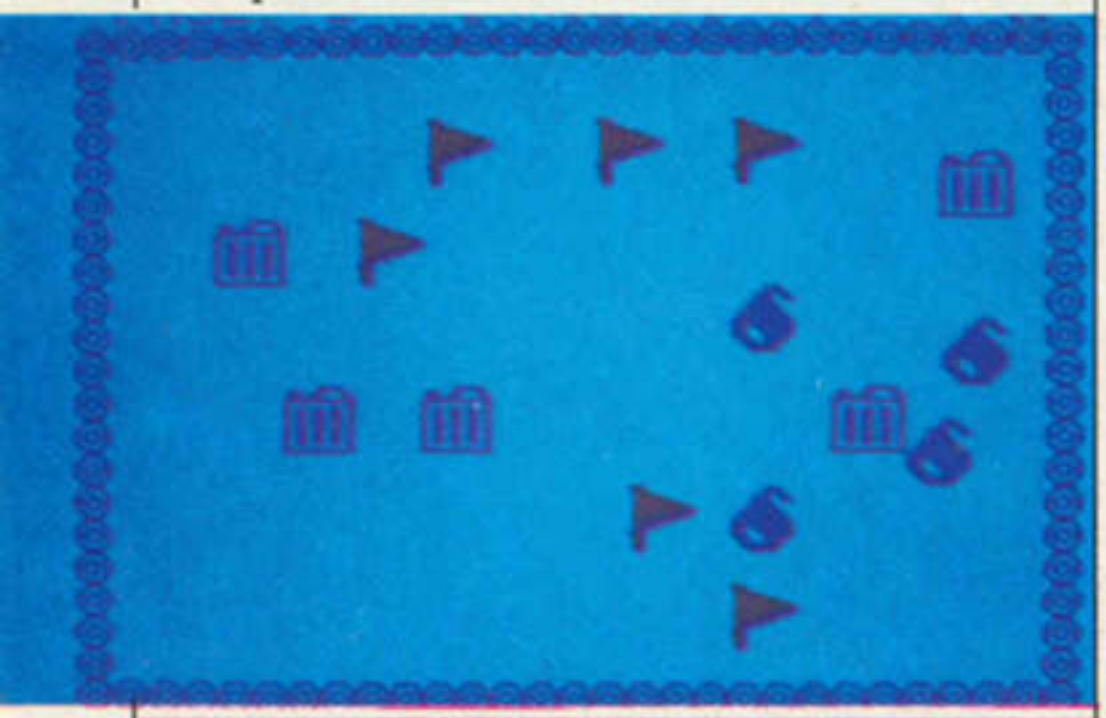
Tenemos un magnífico automóvil, al que tan sólo le falta un experto piloto para poder participar en el extraño Rallye que también te proporcionaremos, ¿quieres serlo tú?

Tan sólo posee un ligero defecto; una vez puesto en marcha no hay quien lo pare, excepto si se queda sin combustible o se da con la pared.

En tanto está en marcha tu éxito consistirá en recoger las banderas que inexperadamente aparecerán en pantalla.

Recogiendo latas de gasolina no te quedarás «tirado» y por supuesto las bombas no se deben tocar... ya sabes.

Cada vez que tu colección de banderas aumente más difícil se pondrá la partida.



O Izquierda
P Derecha
Q Subir
A Bajar

JUEGO

SALTUX

Spectrum 48 K

El protagonista de este divertido y retorcido programa fue bautizado con Saltux, seguramente por su extraña manera de desplazarse por distintos lugares, gracias a la cual sale con cierta habilidad de sus complejas situaciones.

Sucesivamente, según como os vaya en la aventura, el programa os irá mostrando el camino a seguir.

También podréis apreciar claramente los peligros que Saltux debe rodear para poder así recoger los objetos que posteriormente le abrirán las puertas de otras salas.

Para poder acceder a cada pantalla es requisito indispensable no dejarse ni un solo objeto en la anterior.

Si el juego resultase algo difícil

Acceder directamente a cada pantalla con GO TO 100, 200, 300, 400, 500 ó 600. Pero siempre será trampa.

O Izquierda
P Derecha
Q Salto

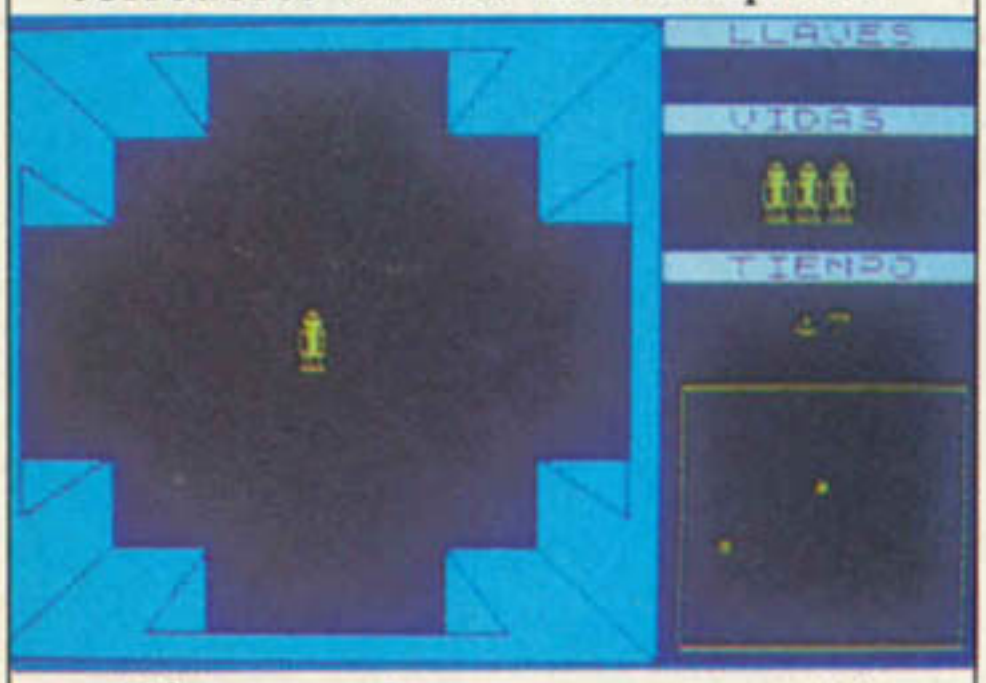
JUEGO

K-LABER

Spectrum 48 K

Has de buscar las 8 llaves de oro que están escondidas en distintas habitaciones del laberinto tridimensional que te ofrecemos.

Este está formado por 81 pantallas que forman una planta de 9 por 9 y se encuentran comunicadas por corredores a veces interrumpidos.



Dispones de unas cuantas vidas correspondiendo cada una a un intento de búsqueda limitado a 60 segundos de duración, con lo cual has de encontrar más de una llave por cada intento.

Pero cuentas con la gran ayuda de un indicador de situación relativa de una de las llaves y tu propia localización.

Al encontrar cada llave, el mapa te mostrará donde se encuentra otra.

O Izquierda
P Derecha
Q Subir
A Bajar

JUEGO

INVASION

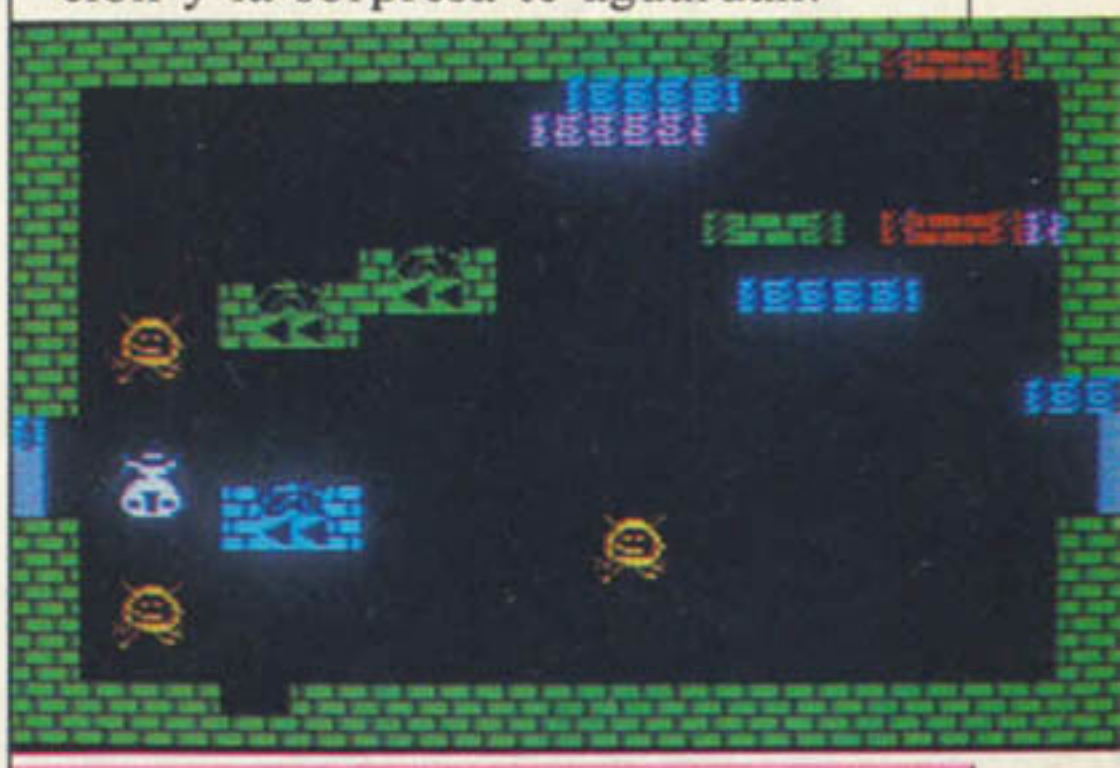
Spectrum 48 K

Sin tiempo a reaccionar te ves sorprendido por una oleada de naves invasoras de las que descienden y atacan seres malévolos.

Tras recuperarte de tan desagradable encuentro logras reducirlos parcialmente con ayuda de tu misma de supervivencia.

Pero un pequeño grupo se refugia en los túneles subterráneos, no te queda otro remedio que perseguirlos por las entrañas de la tierra para exterminarlos.

A toda prisa cargas tu vehículo con las escasas municiones que te quedan y llenas sus tanques de energía para iniciar la mortal expedición por las infinitas galerías donde la acción y la sorpresa te aguardan.



O Izquierda
P Derecha
Q Subir
A Bajar
M-SPACE Fuego

UTILIDAD

PLOTTER

Spectrum 48 K

Con la ayuda de este programa podrás realizar multitud de dibujos en pantalla.

Tras las propias instrucciones se os presentan tres opciones:

ENMARCAR la pantalla para saber los límites del dibujo.

CAMBIAR los colores de borde y papel.

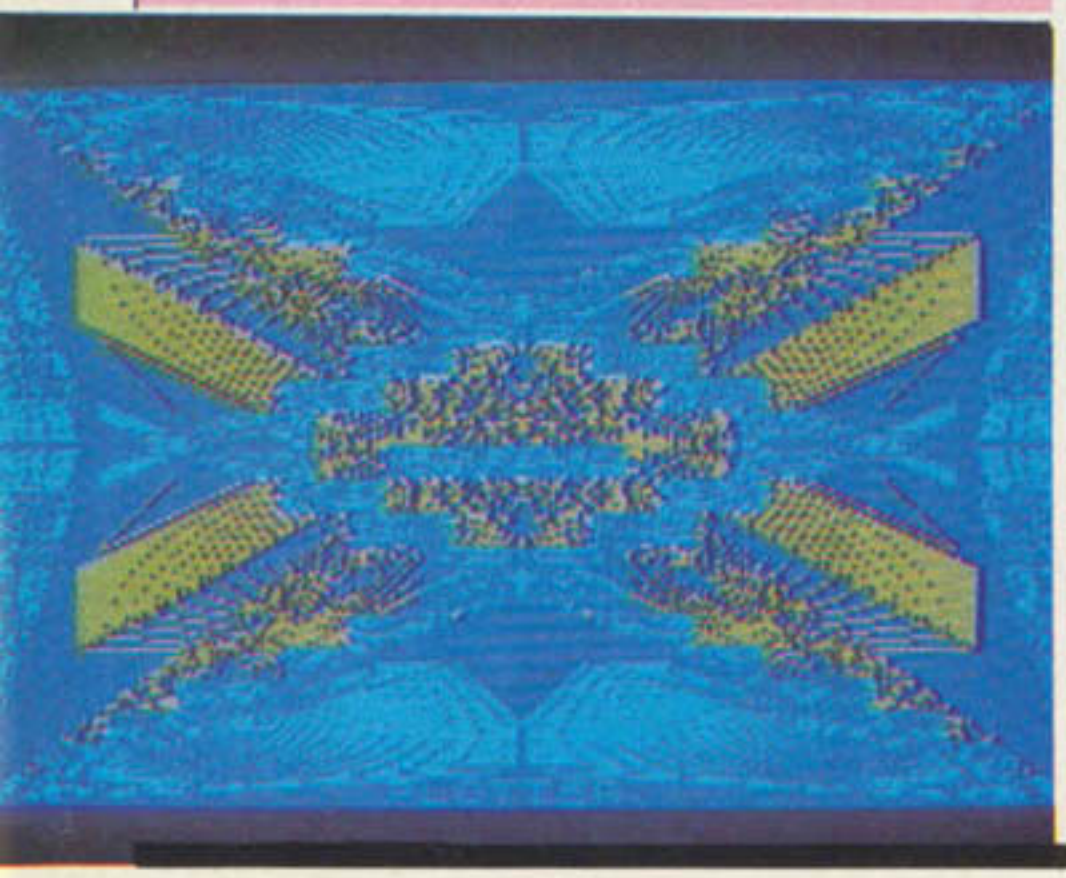
RECUPERAR un dibujo grabado en cassette para completarlo.

Tras la inicialización de una de estas opciones deberéis decidiros por la modalidad de dibujo:

L Lineal R Relleno B Barroco

Movimientos del cursor:

V Izquierda
B Derecha
Q Arriba
A Abajo



Comandos especiales:

O Borra el dibujo y comienza de nuevo.

0 Mantiene el dibujo y pide nuevas coordenadas de comienzo, tipo de dibujo, colores, etc.

I Retorna a las instrucciones y borra pantalla.

F Fin de programa. Inicia todo el programa.

G Graba el dibujo en cassette (SAVE «nombre» SCREENS).

R Recupera un dibujo de cassette (LOAD «nombre» SCREENS).

K Dibuja círculos, pide coordenadas de centro y radio.

T Sobreimprime el texto introducido en la zona elegida.

C Reproduce el dibujo en impresora.

M Cambio de modo de dibujo lineal, barroco o relleno.

L Cambio de tinta.

Otras recomendaciones:

- Conviene parar al programa cuando la ventanilla indica «2», para ello hacer BREAK en ese momento.
- Se pueden emplear los tres modos en un mismo dibujo.
- Los movimientos de cursor se pueden hacer en diagonal pulsando las telas correspondientes.

Las posibilidades de creación son multiples.

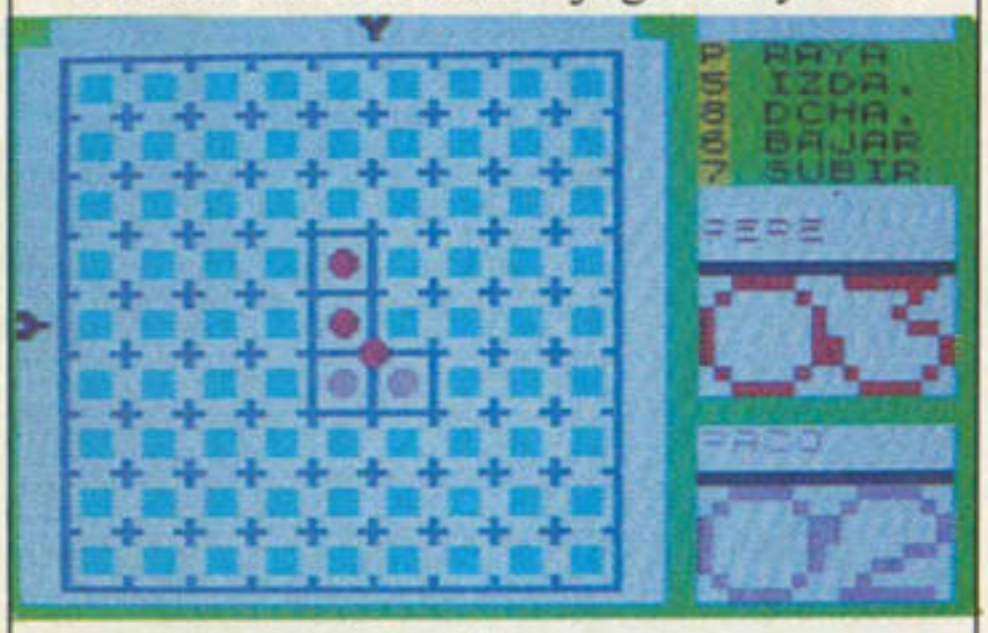
JUEGO

TRAMAS

Spectrum 48 K

Uno de los primeros juegos que casi todos nosotros hemos aprendido es el de las «rayitas» o «cuadritos», aquí os presentamos nuestra versión para ordenador con la que notablemente ahorraréis papel cuadriculado.

Por si alguien ha olvidado las normas os recordaremos que se trata de trazar rayas sobre una cuadrícula alternativamente cada jugador y cada



vez que una casilla quede enmarcada, pasa a propiedad del jugador que la terminó de cercar.

Nuestro tablero consta de 81 cuadrículas y en sus márgenes están los cursores para poder indicar dónde situáis cada trazo.

Cada vez que una casilla es cercada, el ordenador repasa la situación para ver si hay más casillas cercadas.

5 Izquierda
6 Arriba
7 Abajo
8 Derecha
P Trazo

JUEGO

ASTRO

Spectrum 48 K

Las innumerables vicisitudes que un astronauta puede pasar en sus solitarios viajes por el grandioso espacio son tales que para su adiestramiento se elaboran sofisticados planes de instrucción para estos arriesgados profesionales.

En su primera tase debemos recorrer con mucho pulso un ingrávido laberinto.

Tras ésta nos enfrentaremos a una lluvia de meteoritos a los que debemos esquivar o destruir para aumentar la puntuación.

Otras dos fases similares siguen a éstas pero con sus «trucos»...

Finalizadas estas 4 fases de iniciación y si hemos sacado buena nota (27.500 puntos mínimo), podremos enfrentarnos a las fases finales.

O Izquierda
P Derecha/Disparo
Q Subir
A Bajar

JUEGO

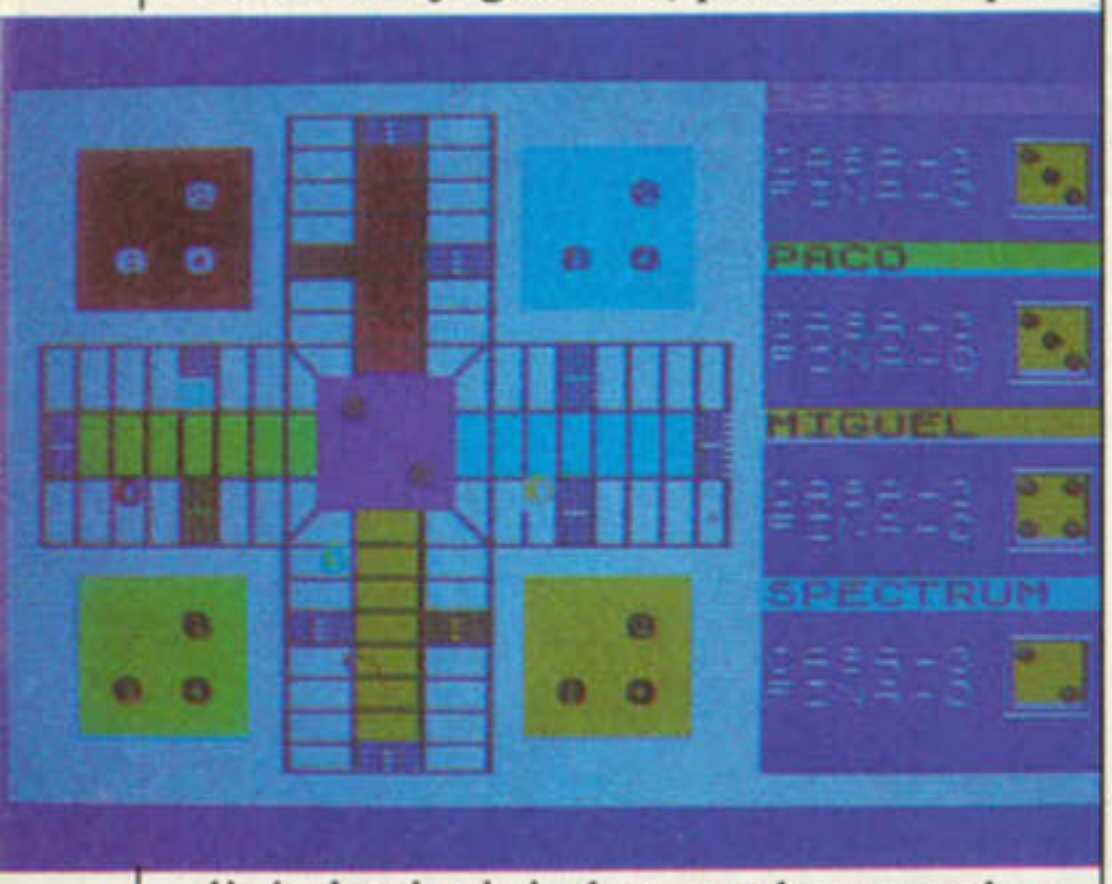
PARCHIS

Spectrum 48 K

¿Quién no ha pasado una divertida velada familiar en una tarde lluviosa alrededor de un tablero de Parchís?

Con este programa podréis reuniros hasta cuatro jugadores en una entretenida partida.

El ordenador puede manejar un total de 4 jugadores, para lo cual pe-



dirá al principio los nombres y color elegido por cada participante.

En el caso de que al pedir el nombre de uno de los jugadores éste se introduzca en blanco (enter), el ordenado asumirá su puesto.

Las reglas del juego correponden en su totalidad a las del Parchís, en su variante de que cada jugador tiene una ficha fuera al comenzar.

Una vez iniciada la partida el ordenador irá dando las instrucciones necesarias para seguir adelante.

JUEGO

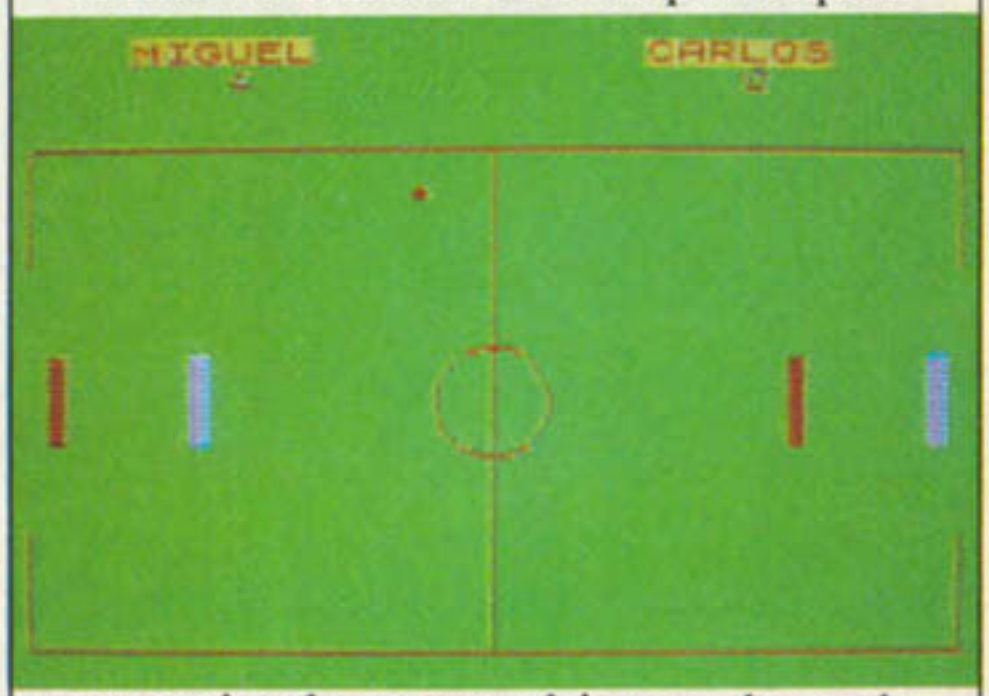
HOCKEY

Spectrum 48 K

Estamos ante un programa elaborado para hacer las delicias de una pareja de hábiles jugadores.

En la pantalla un campo de hockey en el cual están representados cuatro sticks de los empleados en este difícil deporte.

Cada pareja de sticks corresponden a un jugador y se desplazan verticalmente por el campo, con ellos deberá de efectuar los ataques u ofensivas cada uno de los participan-



tes teniendo como objeto golpear la pelota a fin de hacer goles en la portería contraria.

Las partidas cuando se coge el «tranquillo» son de lo más emocionante... prueba.

Jugador 1:

(Q) Arriba
(W) Abajo

Jugador 2:

(O) Abajo
(P) Arriba

JUEGO

GRANJA

Spectrum 48 K

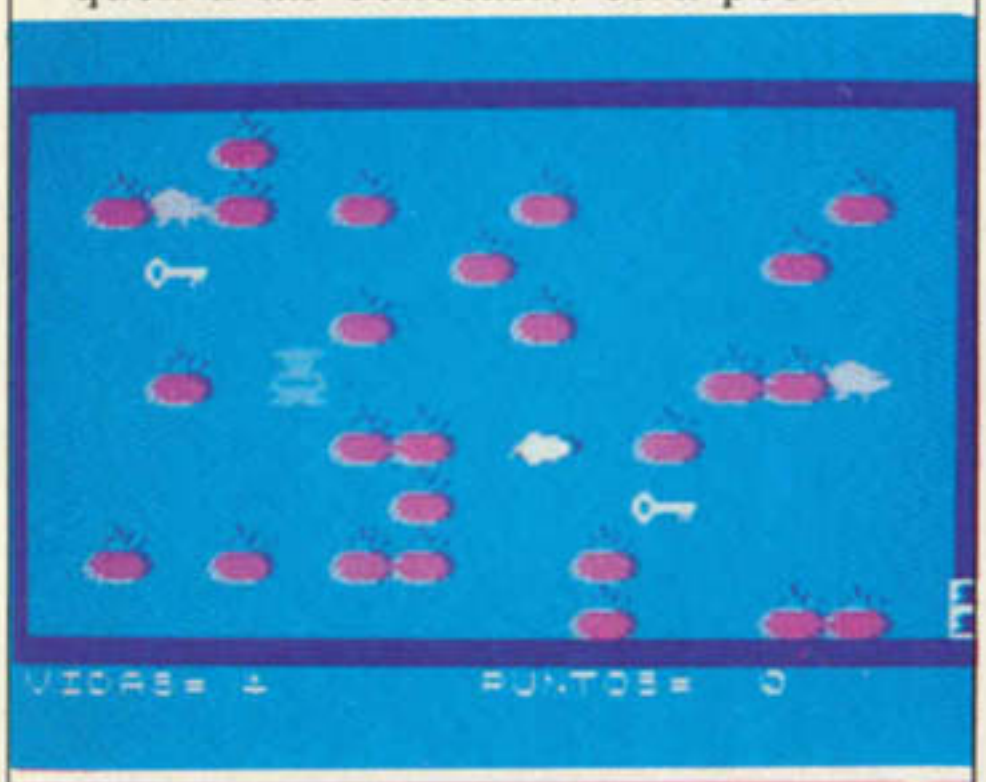
Como todas las mañanas, has ido a dar la comida a tus animales en los corrales, pero la puerta se ha cerrado quedando atrapado.

En una situación normal, tan sólo tendrías que meter las llave en la puerta y abrir pero en esta ocasión por si fuera poco, los cerdos se han rebelado y te han tirado los tomates por el suelo, ¡vaya situación!

Sólo te queda el recurso de liarte a tomatazos con los hocicudos animales para espantarlos y lograr meter las llaves en las cerraduras.

También sucede que puedes chafar un tomate contra otro en caso de que estorben a tus maniobras.

Procura que los cerdos no se acerquen a las bellotas... será peor.



(O) Izquierda
(B) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar

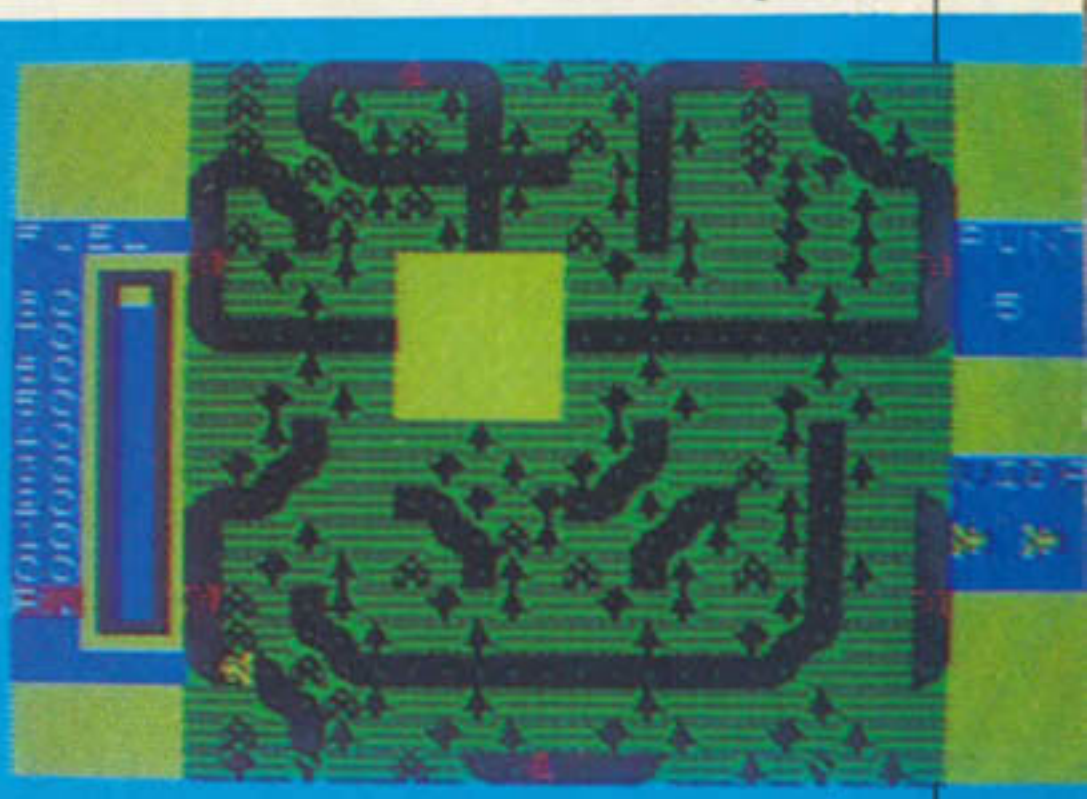
JUEGO

PUZZCAR

Spectrum 48 K

Conducir un coche ya no es ninguna proeza y nos parece una cosa de lo más normal y cotidiano, pero ahora te proponemos algo totalmente fuera de lo habitual... conducir la carretera.

Este plano está constituido por 15 de las 16 piezas que componen un puzzle. En este circuito se desplaza



un pequeño vehículo al cual debemos ayudar a completar el recorrido de modo que pase por todas las gasolineras.

Pero además debe repostar en las mencionadas gasolineras pues mientras que está en marcha, aparte de darnos puntos, lógicamente consume gasolina.

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar
(SPACE) Acelera

UTILIDAD

MINITEXT

Spectrum 48 K

Es este un procesador de textos de 32 caracteres, es decir, de una página igual a la que de ordinario presenta la pantalla al conectar el ordenador.

Un breve menú se presenta al inicio del programa que nos ofrece el menú de opciones.

Lógicamente al ejecutarse el programa no hay ningún texto en él por lo que obligadamente debemos utilizar la opción de:

ESCRIBIR TEXTO. En ésta podremos escribir cualquier tipo de carácter del teclado de nuestro ordenador, más las letras n y N que han sido incorporadas en gráficos.

Para retornar al menú basta con pulsar STOP.

La limitación del procesador de textos es de 40 páginas completas.

Con la opción de EDITAR, podremos verificar una a una cada página escrita, tan sólo introduciendo el número de página deseada. Tras la lectura volverá a imprimirse la ventana de información pidiéndonos una nueva página, que en caso de introducir la número cero, retornaremos al menú principal.

Podremos sacar copia de nuestros textos utilizando la opción de IMPRIMIR, tantas veces como queramos siempre que no borremos el texto.

Con las otras dos opciones de SALVAR y CARGAR el contenido de los documentos en cassette podréis hacer un archivo de vuestros apuntes en cinta magnetofónica y ojearlos o modificarlos en cualquier momento.

No obstante recordar que previamente a la carga de los datos debe efectuarse la introducción del Procesador de Textos.

Si durante la utilización del Minitext se hiciese BREAK en el programa intencionadamente o no, para retornar a él sin perder la información efectuar un GOTO 30, nunca RUN.

El motivo de que este procesador de textos no alcance más de 32 caracteres es para que obtenga la utilización de las económicas impresoras que no alcanzan una línea de más caracteres.

No nos olvidemos de las otras más «gordas».

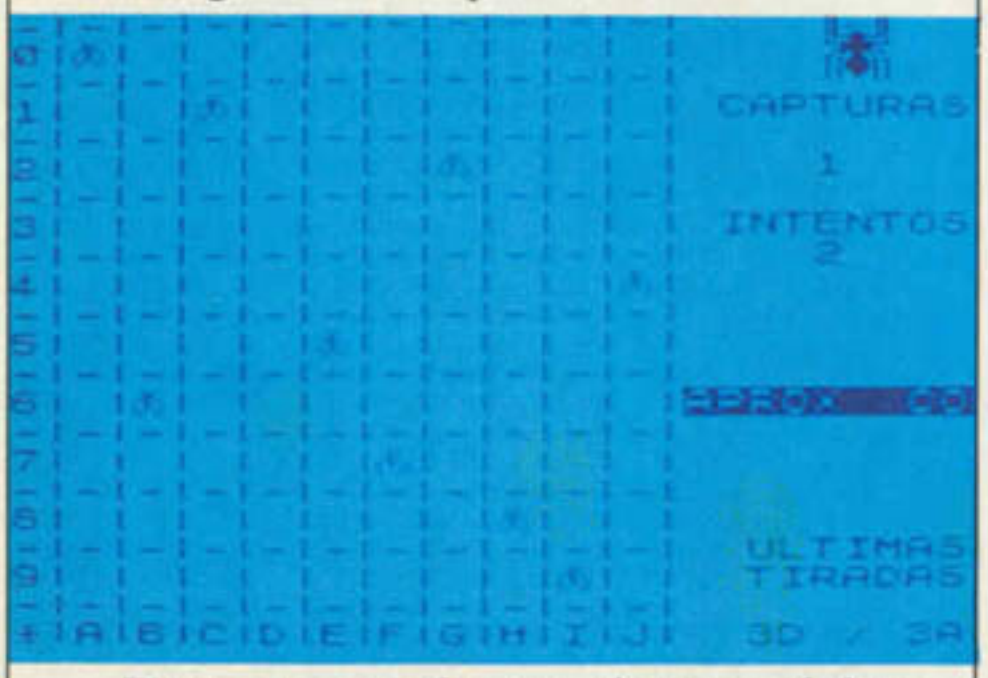
JUEGO

ARANEUS

Spectrum 48 K

Es este un juego de retentiva y habilidad mental que nos pondrá a prueba.

Inicialmente hay 10 moscas que Araneus debe capturar, éstas se hacen presentes por unos instantes para luego ... desaparecer!



Durante ese breve tiempo debes memorizar las posiciones que ocupan para enviar a Araneus en su búsqueda.

Si al intentar atraparla te aproximas demasiado se pueden espantar y cambiar de lugar y si empleas demasiado tiempo en capturarlas, éstas se reproducirán ocupando casillas libres.

A cada partida finalizada las moscas serán más «inteligentes» aumentando así la dificultad del juego.

También el ordenador te prestará su ventajosa ayuda con indicaciones de proximidad o lejanía de las moscas de la casilla utilizada.
También mantiene en pantalla los datos de tus últimas jugadas.

JUEGO

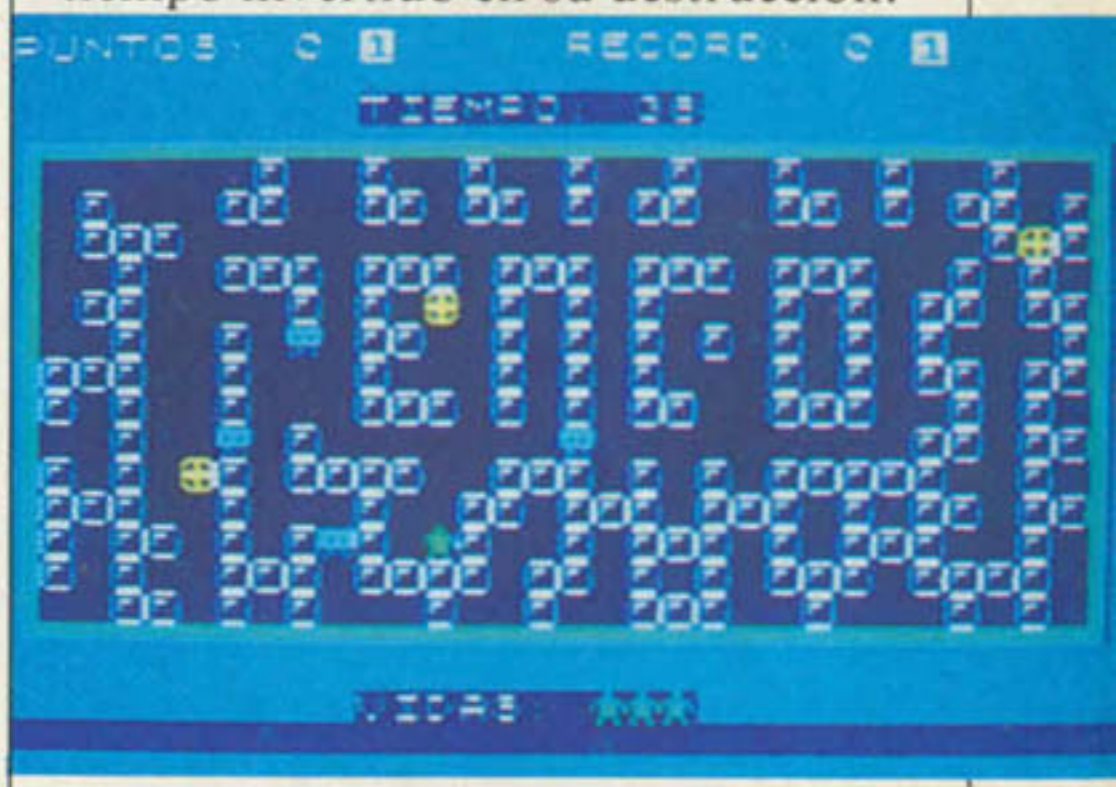
PENGO

Spectrum 48 K

Pengo, es un delicado pingüino que ha quedado acorralado en el Polo entre gran número de enormes bloques de hielo y, para peor infortunio, tiene la «compañía» de cuatro snobees, grandes y peligrosos animales que le persiguen para servirles de sustento y evitar que Pengo una los t es diamantes.

Sólo le queda una alternativa contra la enorme ofensiva que supone el incansable ataque de los voraces enemigos... echarles encima los bloques de hielo entre los que también los puede burlar antes de perecer.

Cada vez que nuestro gracioso pingüino elimine a sus adversarios seremos compensados con una bonificación en puntos en función del tiempo invertido en su destrucción.



(2) Izquierda
(6) Bajar
(7) Subir
(8) Derecha

JUEGO

GONUFFOS

Spectrum 16/48 K

El país de los Gonuffitos siempre fue ejemplo de convivencia y progreso, pero este último basado en su filosofía de autodedicación.

Sus correrías eran aventuras intranscendentes hasta que un buen día advirtieron la presencia de otros seres.

Esta percepción antes que visual fue precedida de síntomas de malestar, fiebre y otras dolencias. Tras sus

indagaciones el Dr. Cete dictaminó que los males procedían de contaminaciones radioactivas.

A partir de entonces le fue encomendada la misión de rescatar a los Gonuffitos de otras aldeas.

Para ello hay que atravesar los senderos del bosque en donde están asentados los nefastos seres radiactivos procurando no acercarse a ellos pues ya a distancia son mortales.

(1) Izquierda
(0) Derecha

JUEGO

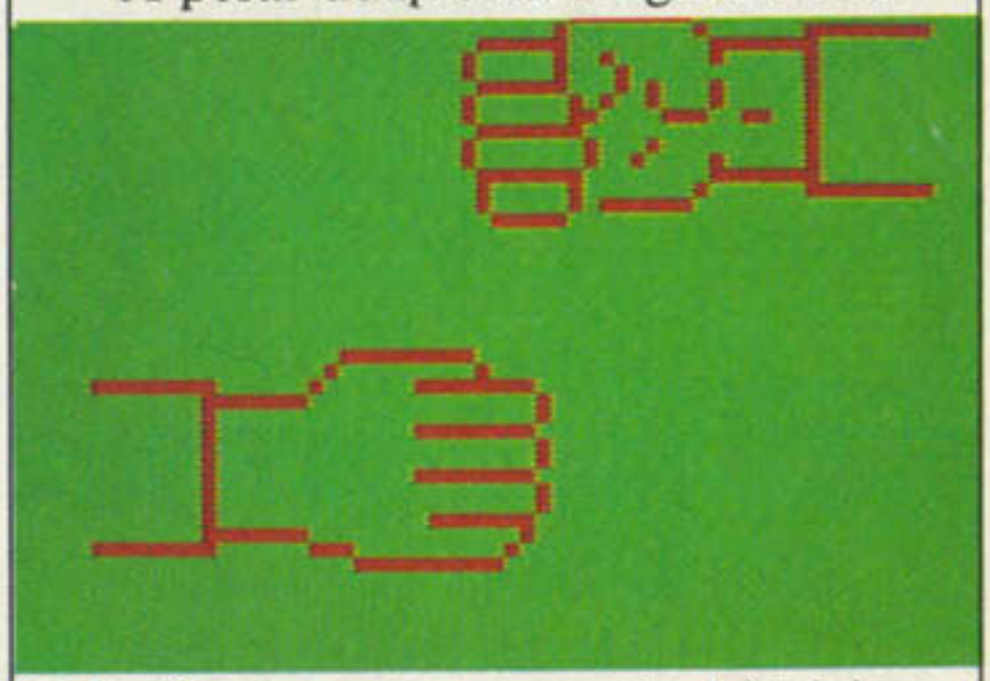
CHINOS

Spectrum 16/48 K

¿Conoces el juego de los chinos? ¿Cuántas cervezas has tenido que pagarle al odiado vecino del quinto?

Pues para que no te suceda más, hemos traído directamente de la escuela de juegos marciales de Tonkin el mismísimo programa que impulsó al amigo MAO a realizar su marcha Roja, cuando en la taberna Muchosake adivinó 18 veces seguidas el tanteo de sus contrarios (es decir, sus ministros), los cuales le aseguraban que la única marcha que merecía la pena hacer era la suya.

A pesar de que las lenguas de do-



ble filo aseguran que esta histórica decisión tuvo lugar tras la vigésimo quinta copa de aguardiente de arroz, nosotros ni entramos ni salimos en el tema; nos limitamos a desvelar por fin a Occidente las reglas de este exótico y desconocido juego de intuición.

Estas son pedir siempre más de 0 y menos de 3. ■

JUEGO

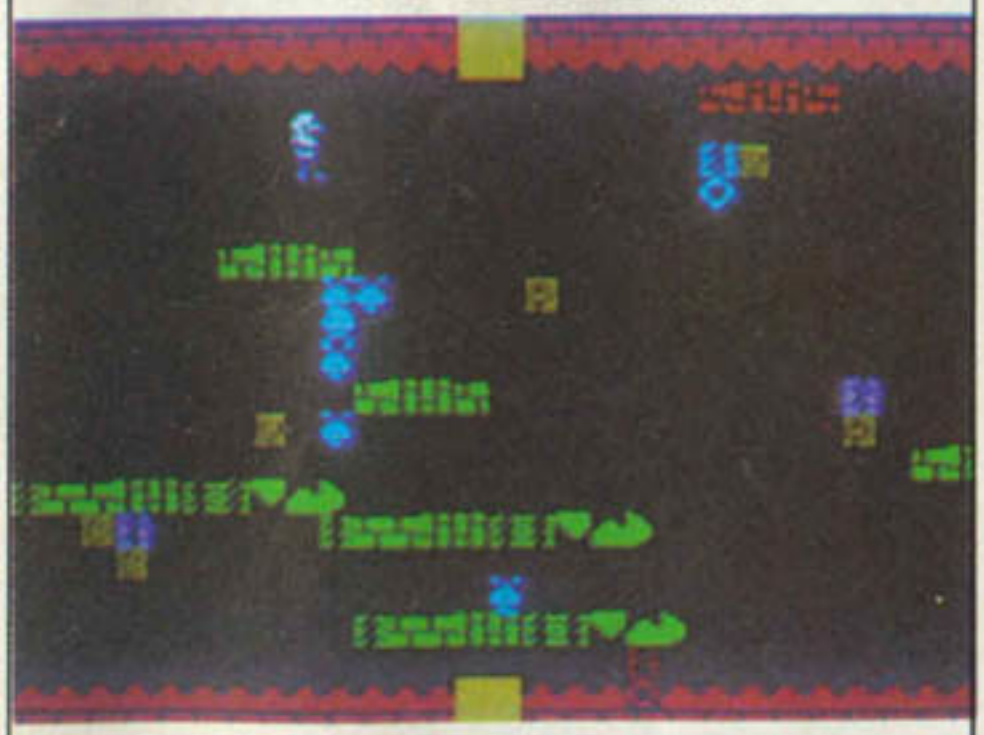
DIAMONDS

Spectrum 48 K

Tus múltiples giras por las inmensidades del espacio interestelar, siempre han estado presididas por la idea de encontrar algo que de algún modo pudiera darte la independencia que siempre has anhelado.

Tu oportunidad parece haber llegado, desde tu nave divisas el planeta Diamonds, en su subsuelo yace la más codiciada riqueza protagonista en las más divulgadas fábulas.

Con la mayor de las ilusiones guías el vehículo espacial hasta un claro a la entrada de las galerías que conducen a tan fabulosos tesoros.



Confiado en tu prestigio de hombre audaz, entras en ellas pero pronto te das cuenta que están celosamente guardados...

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar

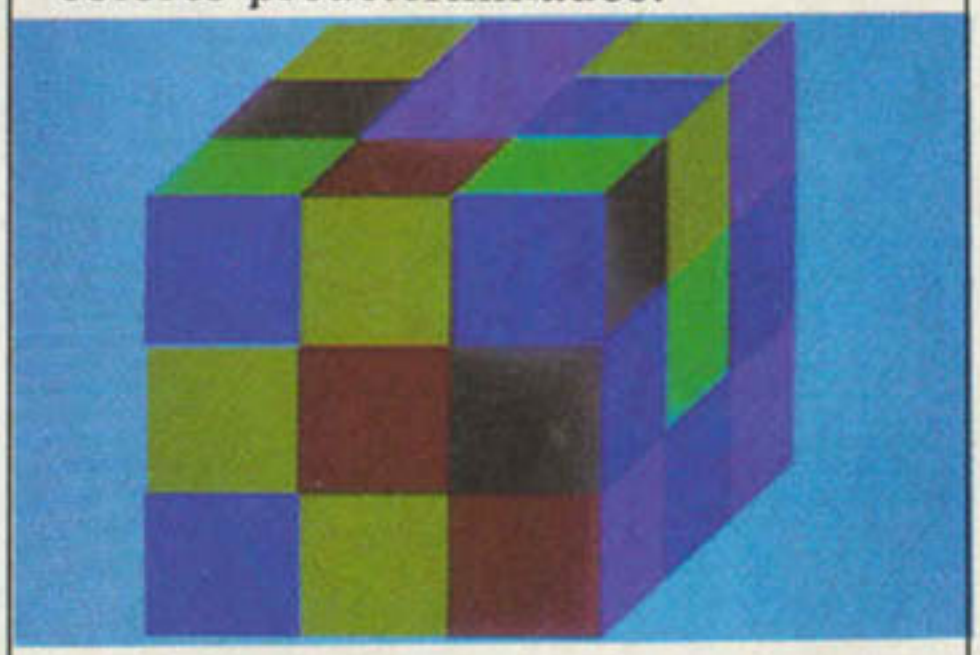
JUEGO

RUBIK

Spectrum 16/48 K

Quizá la última innovación de juego de «habilidad» mental que más difusión ha tenido en los últimos años a nivel internacional, haya sido el famoso Cubo de Rubik.

Como es sabido, se trata de recomponer el mencionado cubo de modo que los colores de sus caras sean homogéneos o en todo caso formar una figura con una estructura de colores predeterminados.



Para cada movimiento de giro utiliza las siguientes teclas:

Cara frontal:

Giro Izq.	Giro Dcha.
(E)	(U)
(D)	(J)
(C)	(M)

Cara lateral:

Giro Arriba	Giro Abajo
(R)	(V)
(T)	(B)
(Y)	(N)

«Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.